


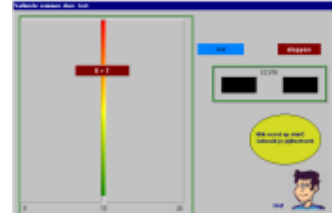
Groep 4



<p>achtbaan</p> <p>Acht figuren zijn een zelf in te stellen tijd zichtbaar. Zodra de vraagtekens zichtbaar worden, verschijnt in het midden één van de 8 figuren. Klik de plaats aan waar dat figuurtje stond.</p>	<p>dobbelvierkant</p> <p>Eenvoudig rekenen in een matrix. De antwoorden zijn nooit hoger dan de waarde van twee dobbelstenen samen!.</p>	<p>abracadabra</p> <p>Nietszeggende combinatie van letters onthouden en natypen of naklikken. Speciaal gemaakt voor kinderen die het lastig vinden om een reeks van 3 tot 8 letters te kunnen reproduceren.</p>	<p>kattekwaad</p> <p>Volgorde en plaats van de getallen tot 20.</p>	<p>bedacht</p> <p>Raamwerkprogramma waar zelf oefeningen kunnen worden gemaakt en toegevoegd. Acht zinnen en acht woorden dit op de open gelaten plaatsen ingevuld kunnen worden.</p>

<p>maakmena</p> <p>Zes lachebekjes moeten worden nagemaakt. De keuze uit de 20 verschillende lachers, maakt het wel een stukje ingewikkeld.</p>	<p>cijfermind</p> <p>Wie kent het spel MASTERMIND? Dan ken je ook cijfermind heel snel. Zoek de combinatie van cijfers door maximaal 10 keer te proberen. In te stellen op moeilijkheidsgraad.</p>	<p>getalwoord</p> <p>Een getal wordt op het scherm getoond in woorden. Jij moet het getal omzetten naar cijfers. In te stellen met hoogste en laagste getal.</p>	<p>watist</p> <p>Geheugentraining. Een KIMspel, welke 8 figuren heb je net gezien?</p>	<p>Siekwens</p> <p>Vier pijlpunten wijzen naar het midden van de ruit waar gedurende een seconde (of minder) ook een pijl verschijnt. Welke twee pijlen wijzen naar elkaar? Discriminatie en coördinatie voor de beginnende computeraars.</p>

<p align="center">betaal</p>	<p align="center">electro</p>	<p align="center">goedfout</p>	<p align="center">goudmijn</p>	<p align="center">hooglaag</p>
<p>Je wordt gevraagd om een bepaald bedrag GEPAST=PRECIES af te rekenen. Door op de munten te klikken (van 1 cent tot 2 euro), maak je het gevraagde bedrag. Er is steeds te zien hoeveel je van de verschillende munten hebt gebruikt. Het totaal per munt wordt zelfs voor je opgeteld.</p>	<p>Rekenen met de manier die Electro beroemd heeft gemaakt. In één veld staan de sommen in het andere veld de antwoorden. Welke twee horen bij elkaar?</p>	<p>Raamwerkprogramma. Is de zin helemaal goed geschreven of zit er een fout in. Ook te gebruiken voor alleen woorden of voor beweringen.</p>	<p>In een veld van 42 vakken worden 5 tot 35 getallen willekeurig geplaatst. Je moet proberen om zo snel mogelijk alle getallen in de juiste volgorde aan te klikken.</p>	<p>De computer denkt aan een getal tussen 0 en 100. Jij moet proberen om binnen 10 keer het getal te raden.</p>

<p align="center">krokodillen</p>	<p align="center">matrix</p>	<p align="center">numero</p>	<p align="center">optocht</p>	<p align="center">pullenbak</p>
<p>Red de smileys door de waarde van de dobbelstenen weg te klikken bij de 10 smiley-knoppen. Dit spel oefent het hoofdrekenen tot 12. Het vraagt wel veel van het getalinzicht.</p>	<p>Optellen, aftrekken en vermenigvuldigen in een matrix van 3 bij 3 vakken. De te bewerken getallen zijn in te stellen tussen 1 en 50.</p>	<p>Onthoud een getal van 5 cijfers. En type deze in de juiste volgorde na, binnen een bepaalde tijd. Het getal verdwijnt uit beeld, zodra je gaat typen.</p>	<p>Vijf heren op een rij vragen je om een getal steeds verder te bewerken. Wat heeft de laatste man op zijn bordje staan?</p>	<p>Waag een gokje! Is de volgende speelkaart HOGER of LAGER dan die je nu ziet?</p>

				
reeks	robot	schaarsteenpapier	solo	valsom
Een reeks van gekleurde kralen moet worden afgemaakt. Welke kleuren moet je nog aanvullen?	Optellen tot ca. 50. Maak gebruik van de 15 speelkaarten die een waarde hebben tussen de 2 en 8. Door kaarten om te draaien, verhoog je het speelgetal. Maak uiteindelijk het gevraagde getal.	Wie wint? De schaar verknipt het papier, de steen maakt de schaar bot en het papier pakt de steen in! Maar verlies je, dan moet je een som oplossen. Instellingen zijn aan te passen.	Geheugentraining. Getallen 1 t/m 16 worden willekeurig geplaatst. Weet je nog waar? Zeker NIET EENVOUDIG!	Automatiseren. Schuif de som naar links, rechts of in het midden om aan te geven wat het antwoord ONGEVEER is!

				
vlag	honderd	klokke	klonk	piramide
Oriëntatie in het platte vlak. Zorg dat je zo snel mogelijk bij de vlag komt. Geluk en juiste keuzes maken spelen een belangrijke rol.	Maak op een cijferende manier precies honderd. Eenvoudige variant op PRECIES DUIZEND. Geluk en getalinzicht geven je de mogelijkheid om zo hoog mogelijk te scoren.	Leer klokkezen met een analoge (wijzerplaat) klok. Verschillende instellingen kunnen worden aangepast.	Spellingoefeningen!! Klinkers of medeklinkers kunnen zijn weggelaten. Klik de juiste letter(s) aan. Zelf lessen aan te vullen.	Rekenen in een piramide. Enkele blokken van de piramide worden al met een getal gevuld. Door de twee onderliggende stenen bij elkaar op te tellen, maak je de waarde van de steen die er boven ligt.

<p align="center">prie men</p> <p>Pokeren met één dobbelsteen tot aan een priemgetal. Priemgetal is vooraf in te stellen.</p>	<p align="center">puntsom</p> <p>Optellen en aftrekken met puntsommen. Lastig om zomaar even te doen. Is vooraf uitleg nodig, omdat het programma alle typen van puntsommen door elkaar gebruikt!</p>	<p align="center">redme</p> <p>Een dosis geluk, doordacht handelen en juiste keuzes maken. Alleen op die manier word je naar het juiste getal gebracht.</p>	<p align="center">rekenbord</p> <p>Dobbelspel waar de twee waarden van de stenen bewerkt moeten worden. Dat kunnen alle 4 de bewerkingen zijn. Klik één van de getallen in het dobbelveld weg, nadat je de waarden hebt bewerkt!</p>	<p align="center">rolon</p> <p>Maak een goede som door 6 van de 8 rollen door te draaien. Steeds zijn er twee rollen die je niet kunt verplaatsen. Er kan heel veel, maar het kost even voordat je alles echt in de gaten hebt.</p>

<p align="center">smilecode</p> <p>Automatiseren op een andere manier. Ontdek de code door sommen uit te rekenen.</p>	<p align="center">spellingwerk</p> <p>Woordpakketten toegevoegd. Tien manieren om je woordpakket te oefenen!</p>	<p align="center">tafel</p> <p>Tafels oefenen!</p>	<p align="center">watisdat</p> <p>Zinnen met ontbrekende stukken/woorden. Welke van de 6 woorden horen op de open plaats. Zelf aan te passen!</p>	<p align="center">wc</p> <p>GALGJE op een andere manier. Er zijn 2000 woorden van 5,6,7 of 8 letters aanwezig.</p>

				
matho	vandelijk	Blok100	tangram	Auto 4
Werk alle 25 antwoorden weg en krijg een beloning. Alle somtypen kunnen worden gemaakt.	Optellen met één of twee dobbelstenen tussen 0 en 10, 20, 50 of 100.	De getalstructuur met 10 oefenen. Welk getal wordt er getoond?	Tangram is een leuk puzzelspel. Er zijn 4 niveaus.	Automatiseren van alle rekenopdrachten uit groep 3 en 4.


Vrienden van 100
Vrienden van 100 (van 20 tot 250 eigenlijk). Vul het ene getal aan tot 100 (of één van de andere waarden). Deze waarden zijn in te stellen via CTRL+L en het wachtwoord.